

JUEGOS DE CAMPAMENTO

Los campamentos de verano pueden ser algo aterrador para los niños que pisan por primera vez uno, o lo hacen sin la compañía de amigos. Una opción para romper el hielo y hacerles perder el miedo es organizar una jornada de juegos en los que, además de divertirse, empiecen a interactuar con los otros niños.

Los campamentos permiten a los niños pasar un tiempo sin los padres, conocer a nuevos niños y crear lazos de amistad con personas diferentes a las cotidianas. Se trata de una experiencia enriquecedora en muchos sentidos, pero que puede dar miedo a los niños si no tienen a ningún amigo que les acompañe. Por ello, poner en marcha juegos como estos durante los primeros días de estancia permitirán a los más pequeños abrirse a los demás y dejar atrás la morriña.

CARRERA DE LAS TRES PIERNAS

Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple.

REQUISITOS.

Tantos trozos de cuerda como participantes tenga la carrera (1 m por persona).

OBJETIVO.

Pasárselo en grande e intentar llegar el primero a la meta después de cubrir el recorrido establecido (generalmente 100 o 150 metros). Al caerse hay que levantarse lo más rápidamente posible para continuar la carrera.

MODALIDADES DEL JUEGO:

CARRERAS CON LAS RODILLAS ATADAS.

Las piernas del participante se atan juntas por debajo de las rodillas, con lo cual la capacidad de movimiento y maniobra queda muy reducida.

CARRERAS A TRES PATAS.

Se ata la pierna derecha de un participante a la izquierda del otro, por encima y por debajo de las rodillas. Entre los dos, tres patas y a correr. Si caen, la dificultad para volverse a poner de pie es otro motivo de diversión.

CARRERAS A LA PATA COJA.

Los participantes deben asirse un pie con la mano e intentar cubrir la carrera saltando sobre el otro pie. Por más difícil que resulte mantener el equilibrio, no se puede soltar el pie para ponerlo en el suelo, pues eso supone la descalificación.



Carrera rodillas atadas



Carrera a las tres patas



Carrera a la pata coja

CARRERA DE SACOS

REQUISITOS.

Un buen saco de estopa y sentido del equilibrio.

OBJETIVO.

Ganar la carrera. Para ello será preciso cubrir la distancia prevista saltando como los canguros, siempre con los dos pies dentro del saco.

DESARROLLO DEL JUEGO.

Puede haber tantos participantes como sacos disponibles, según la anchura de la pista. Ésta deberá ser blanda, de tierra o de hierba, preferiblemente, puesto que el asfalto es muy desaconsejable por las inevitables caídas.

* En cuanto a las normas de juego, todo corredor que tropiece intencionadamente con otro al caerse quedará descalificado. Ahora bien, si la caída es involuntaria, el corredor puede levantarse de nuevo y seguir dando saltos.

* Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente. Por lo general se precisa la ayuda de un juez de línea de meta porque en muchas ocasiones los metros finales son muy apretados.

** La longitud de la carrera se establece según la conveniencia de los participantes o de los organizadores. Normalmente no llega a los 100 metros.*

** Es éste un juego típico también de las fiestas populares, en el que pueden intervenir tanto los pequeños como los mayores. Tan sólo se precisa buena disposición para el ejercicio y, sobre todo, sentido del humor para encajar con ánimo alegre las posibles caídas.*



CARRERAS DE SACOS.

Se jugaba mucho en las fiestas para competir por un buen premio. Se utilizaban sacos de patatas vacíos donde se metían las piernas y sujetándolos con las manos se recorría un espacio a saltos ida y vuelta. Se podía competir por equipos haciendo el relevo al llegar el compañero.

COMER Y PESCAR MANZANAS

Una especie de juegos ancestrales que rememoran subliminalmente la debilidad más antigua de la historia.

COMER MANZANAS

REQUISITOS.

Además de necesitar, lógicamente, una buena provisión de manzanas, precisaremos de lo necesario para poder colgarlas de manera que queden a la altura de la cabeza de los jugadores.

OBJETIVO.

Comerse las manzanas lo más rápidamente posible.

DESARROLLO DEL JUEGO.

** Pueden participar tantos jugadores como se quiera.*

** Cada jugador se colocará frente a una manzana, que estará colgada a la altura de su cara.*

** Se marcará un tiempo, y a la señal, todos los jugadores, con las manos en la espalda, tratarán de comerse la manzana.*

** Ganará el primero que se coma la manzana entera, o bien aquel que haya comido más manzana en el tiempo marcado.*

PESCAR MANZANAS

REQUISITOS.

Además de necesitar, lógicamente, una buena provisión de manzanas, precisaremos un barreño grande con agua y colocarlo a la altura conveniente para que se puedan coger bien las manzanas.

OBJETIVO.

El objetivo del juego es conseguir sacar el máximo posible de manzanas como sea posible sólo usando la cabeza o la boca, hasta que ya no quedan manzanas dentro.

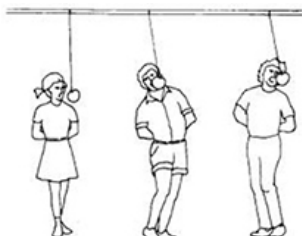
DESARROLLO DEL JUEGO.

En un barreño grande lleno de agua se meten 6 o más manzanas (depende del tamaño del barreño o de la cantidad de niños y niñas que jueguen), los participantes tienen que intentar sacar el mayor número de manzanas en el menor tiempo posible. Gana el más habilidoso.

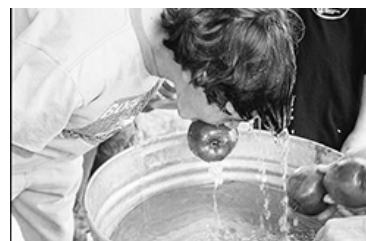
Cuidado que los jugadores van a quedar empapados, así que mejor dejar este juego para el verano o la primavera y asegurándose que van a tener ropa de recambio.

Existe también la versión en la que se ponen las manzanas en un barreño con harina, a mí no me gusta demasiado, porque pueden aspirar harina.

Se puede hacer más difícil, tapando los ojos a los participantes (y así, además, dura más). En esta variante, puede ganar el primero en conseguir pescar una manzana.



Comer Manzanas



Pescar manzanas

CARRERA DE CARRETILLAS

REQUISITOS.

Unos brazos fuertes y sentido del equilibrio.

OBJETIVO.

Cruzar la línea de la meta los primeros sin deshacer la formación de carretilla.

DESARROLLO DEL JUEGO.

Un juego sencillo, con una gran tradición en los campamentos de verano. Para poder jugar necesitamos al menos de 4 personas, puesto que la carrera se disputara en parejas. Siendo el numero máximo de jugadores ilimitado, pero siempre par. Se eligen parejas de niños para participar, uno de pie (carretillero) y el otro haciendo de carretilla

La mecánica de este juego tradicional es sencilla, y parte de la premisa de cualquier carrera normal. En primer lugar deberemos identificar dos lugares diferentes con una línea recta. El primero de ellos será la línea de salida, y el segundo de ellos la línea de llegada o meta. Se intentará que el terreno este lo mas liso posible, pero sobre todo limpio de objetos punzantes o cualquier tipo de elemento que pueda dañar a los participantes.



La pareja que decida competir deberá establecer a uno de ellos como "Carretilla" y el otro será el encargado de llevar la "Carretilla". El concursante que decida ser "Carretilla" deberá tumbarse boca abajo con las manos apoyadas en el suelo y los brazos semi-flexionados. El portador de la carretilla deberá agarrar de las piernas al otro individuo y elevarlas del suelo hasta la altura de su cintura. Quedando la carretilla únicamente apoyada por sus brazos manteniendo en todo momento el equilibrio entre los dos participantes. En la siguiente imagen se puede ver la postura correcta que forman entre los dos participantes del juego.

A continuación se colocará tras la línea de salida todos los participantes y tras una señal clara del monitor los corredores se dirigirán lo más rápido posible a la línea de meta. La pareja de concursantes que primero cruce la meta sin deshacer la formación de carretilla ganara el juego. Se pueden realizar varias mangas alternando la posición de los participantes.

Sin duda este juego tradicional supone una ayuda para mejorar la coordinación y el desarrollo de la extremidades superiores del individuo. Además de lograr una coordinación entre los participantes, consiguiendo más velocidad quien consigan el mejor entendimiento con su compañero.

El sitio ideal para llevar a cabo este tipo de carrera son espacios abiertos al aire libre, pero que deben estar cuidados de obstáculos y elementos peligrosos, puesto que algunos concursantes utilizarán las manos sin ningún tipo de protección para moverse.

JUEGO DE LAS SILLAS

REQUISITOS.

Un montón de sillas robustas que aguanten bien el peso de al menos dos personas.

OBJETIVO.

Conseguir se el único participante que queda sentado en la silla.

DESARROLLO DEL JUEGO.

El juego de las sillas es todo un clásico. Para jugar se necesitan sillas resistentes que aguanten el peso de varios niños. Tiene que haber tantas sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar. Y hay que tener música y una persona que pueda parar y reiniciar a voluntad el reproductor de música.



Las sillas se colocaran formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los participantes se deberán situar de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro. Otra persona deberá mantenerse al margen y controlar la música. Todos los participantes girarán alrededor de las sillas al ritmo de una canción de moda hasta que de improviso se corte la música y todos los participantes busquen sentarse en una de las sillas. Aquel que no logre sentarse en una de ellas, se retira del juego. El juego se reanudará quitando una silla y así hasta que quede sólo una silla y dos contrincantes. Ellos deberán girar alrededor de la silla rápidamente para que tenga la misma oportunidad de sentarse. Gana aquél que logra vencer el nerviosismo y se sienta en la silla.

JUEGO DE LOS PUCHEROS

REQUISITOS.

Palo, pañuelo para tapar los ojos, un cubo o casco para proteger la cabeza, las vasijas con objetos dentro y una cuerda para colgar las vasijas.

OBJETIVO.

Con los ojos tapados y un palo de la mano romper la vasija de arcilla que se encuentra colgada.

DESARROLLO DEL JUEGO.

el juego consiste en escoger un niño o una niña, al cual se le venda los ojos y armado con un palo de la mano tiene que romper las vasijas que se encuentran colgadas de una cuerda llenas de con dulces y golosinas.



Para dificultar al jugador o jugadora, una vez tiene los ojos tapados se le da vueltas para desorientarlo y que le cueste mas adivinar donde se encuentran los pucheros. El resto de personas que están fuera del juego, esperando a que se rompa para coger los objetos indicará si debe aproximarse más hacia la derecha, izquierda, hacia delante o hacia atrás.

Una vez se rompa el recipiente, los dulces de su interior se desparraman por el suelo y los otros muchachos que miraban tienen que apresurarse a coger el numero máximo de caramelos. Es un juego muy entretenido que produce multitud de carcajadas entre el público que observa como el/la niño/a no acierta con el palo y golpe al aire.

Generación tras generación se ha ido transmitiendo este juego en los campamentos y en las fiestas del pueblo. En un principio las vasijas (pucheros) podían contener todo tipo de cosas: harina, algún animal, agua, un par de huevos, chuches, juguetes, etc.

JUEGO TIRO DE LA SOGA

REQUISITOS.

Una sogra gruesa (si el posible de cáñamo), de unos 10 o 15 m. de longitud y de 3 a 5 cm. de diámetro, con un trapo atado en el centro de dicha sogra. El terreno de juego tiene que ser llano, sin obstáculos, marcando una calle de 2 m. de ancha con tres líneas perpendiculares, una central de partida y las otras a 2,50 m. de ésta. Cada equipo constará de 8 tiradores, 1 reserva y 1 capitán o entrenador. (el nº puede variar siempre que en ambos equipos sea el mismo).

OBJETIVO.

Consiste en tirar de una gruesa sogra en equipo, arrastrando al equipo contrario y desplazarlo hasta llegar a la línea trazada en el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO.

En el centro de la sogra se coloca el pañuelo, se marca una calle de 2 m. de ancha con tres líneas perpendiculares, una central de partida y las otras dos a 2,50 m. de ésta. Se forman los dos grupos, uno se colocara a un lado del pañuelo, después de la línea marcada y el otro grupo al otro lado. Todos de un mismo grupo se colocaran al mismo lado, no alternándose; los más pequeños y menos pesados delante y los más altos y gruesos detrás. Es aconsejable el tirar todos a la vez (misión del capitán), marcando un ritmo, y colocarse en una posición de 45º con respecto al suelo, medio tumbados y así aprovechar el peso de cada jugador. Se realizan dos tiradas (cambiando de campo), el grupo ganador es aquel que consiga desplazar al equipo contrario hasta llegar el pañuelo a su línea. En caso de empate se realizará otra jugada sorteando el campo.

No debemos enrollar la mano en la sogra para evitar lesiones de muñeca; no salir de la calle marcada en el suelo; no se debe soltar la cuerda y el último jugador no se tiene que atar a la cintura sino que la pasará por encima del hombro, cruzando la espalda, para volver a coger el extremo con la mano contraria a la del hombro, así dará cuerda al equipo, siendo éste el zaguero, la persona de mayor peso. Recordamos que todos tiren a la vez, siguiendo las indicaciones del entrenador o capitán, y no a tirones bruscos ya que desestabilizamos al compañero anterior. Se pueden formar equipos por categorías, por pesos.

